

JEU MATHS : LA PISTE AU TRÉSOR

<i>Domaine</i>	Découverte du monde
<i>Titre</i>	Piste au trésor 1 (MS)
<i>Objectif</i>	Apprendre à choisir une quantité en fonction d'un but à atteindre
<i>Compétence</i>	Dépasser l'approche perceptive globale des collections.
<i>Support</i>	Piste de jeu
<i>Matériel</i>	2 dés avec des couleurs, 2 pions, 2 plateaux, des jetons
<i>Consigne</i>	Vous lancez le dé et avancez votre pion. Vous prenez le nombre de jetons qu'il y a sur la case et vous les mettez sur votre trésor. Attention, vous devez remplir le coffre sans en avoir trop.
<i>Description</i>	Cf p 47 « Découvrir le monde à l'école maternelle »

<i>Domaine</i>	Découverte du monde
<i>Titre</i>	Piste au trésor 2 (MS)
<i>Objectif</i>	Apprendre à choisir une quantité en fonction d'un but à atteindre
<i>Compétence</i>	Dépasser l'approche perceptive globale des collections.
<i>Support</i>	Piste de jeu
<i>Matériel</i>	2 dés avec des couleurs, 2 pions, 2 plateaux, des jetons
<i>Consigne</i>	Aujourd'hui, on rajoute un dé. Vous devez choisir le dé qui va vous permettre de gagner plus vite.
<i>Description</i>	Cf p 47 « Découvrir le monde à l'école maternelle » Attention à bien reprendre le sens de jeu : suivre avec le doigt la piste.

<i>Domaine</i>	Découverte du monde
<i>Titre</i>	<u>Piste au trésor 3 (MS)</u>
<i>Objectif</i>	Apprendre à choisir une quantité en fonction d'un but à atteindre
<i>Compétence</i>	Dépasser l'approche perceptive globale des collections.
<i>Support</i>	Piste de jeu
<i>Matériel</i>	2 dés avec des couleurs, 2 pions, 2 plateaux, des jetons
<i>Consigne</i>	Aujourd'hui, on rajoute un dé. Vous devez choisir le dé qui va vous permettre de gagner plus vite.
<i>Description</i>	JEU EN AUTONOMIE

<i>Domaine</i>	Découverte du monde
<i>Titre</i>	<u>Piste au trésor 4 (MS)</u>
<i>Objectif</i>	Apprendre à choisir une quantité en fonction d'un but à atteindre
<i>Compétence</i>	Dépasser l'approche perceptive globale des collections.
<i>Support</i>	Une fiche avec piste de jeu et coffre
<i>Matériel</i>	Gommettes
<i>Consigne</i>	« J'ai lancé les dés à votre place. Vous voyez où est mon pion. Vous devez coller les gommettes dans le coffre comme si c'était vous qui aviez lancé le dé. »
<i>Description</i>	Fiche